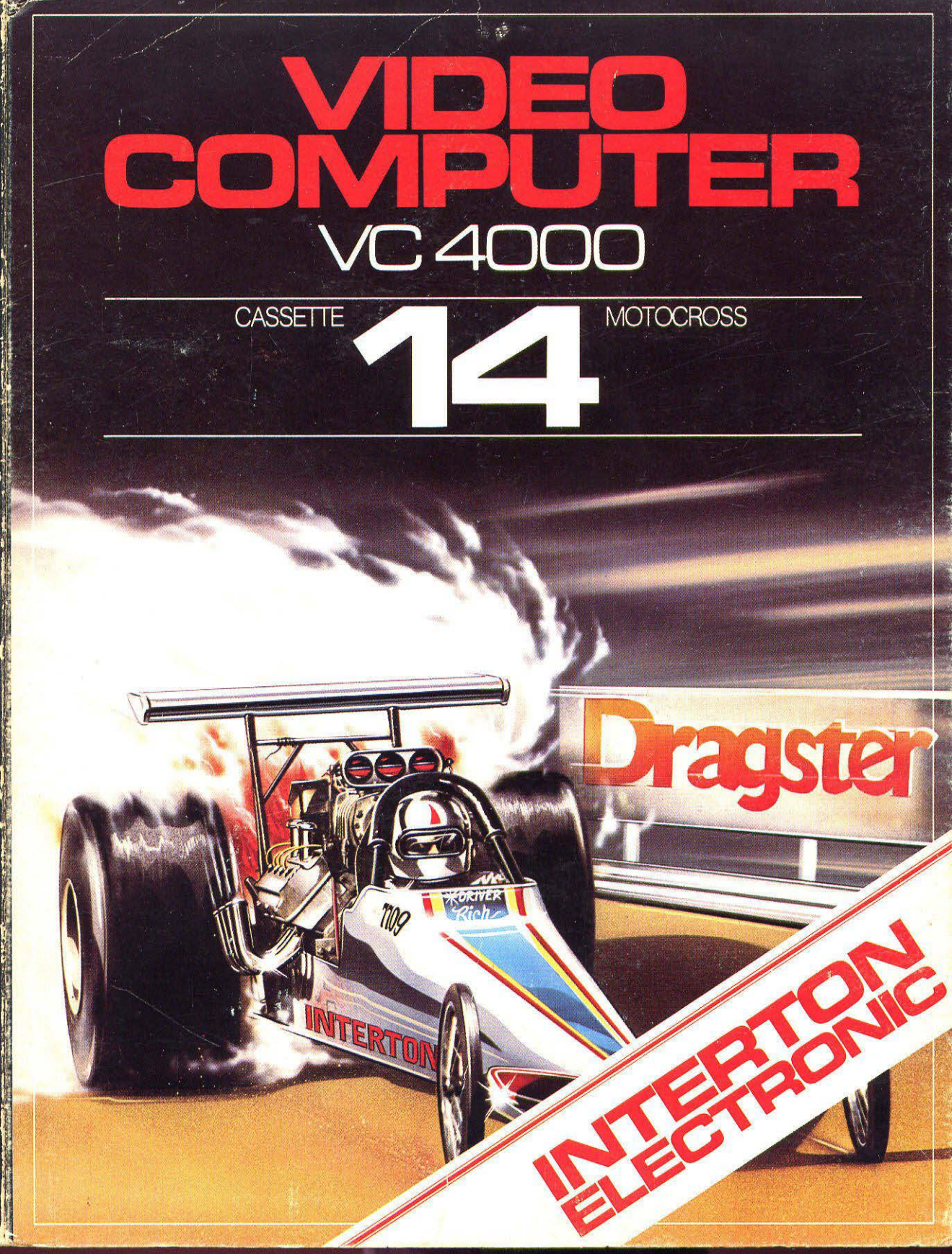
VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **14** MOTOCROSS



Hektik und Fieber auf der Rennstrecke. Heulende Motoren und qualmende Reifen. Hier müssen Sie das tun, was Sie im Straßenverkehr nicht dürfen: Gas geben. Nicht Geschicklichkeit zählt, sondern nur wer stahlharte Nerven hat, gewinnt. Denn das Rennen entscheidet sich auf den ersten Metern. Achten Sie auf den Drehzahlmesser. Wer den Motor abwürgt oder überdreht, hat keine Chance mehr. Darum, drehen Sie lieber vorher alleine ein paar Trainingsrunden, bevor Sie gegen einen Konkurrenten starten!

So machen Sie die Cassette betriebsklar:

1.
Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht.

2.
Durch Drücken der Taste ◀◀ wird das Programm in den Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint die Rennstrecke mit einem blauen und einem roten Dragster. Der blaue ist für den Spieler mit dem linken Handspielgerät, der rote für den Spieler mit dem rechten. Getrennt sind die Wagen durch einen grün/blau/gelben Streifen, auf dem sich – wieder in blau und rot – je eine Anzeige für die Gänge und der Drehzahlmesser befindet. Oben am Bildschirmrand kann außen die Anzahl der Runden **(RD)** abgelesen werden. Dazwischen steht eine **01** für das erste Spiel. Am unteren Bildschirmrand werden die Punkte für den roten Wagen gezählt.

3.
Durch Druck auf die Taste ▶ wählen Sie das gewünschte Programm von **02** bis **04.** Die ungeraden Spiele sind für einen Spieler, die geraden für zwei.

4.
Durch Druck auf die Taste **START** wird das gewählte Programm gestartet.

Thrills and spills on the drag strip. Howling engines and smoking tyres. Here you have to do what you mustn't do in road traffic: put your foot down. It is not skill that counts, for it is the player with nerves of steel who wins. For the race is won in the first few yards. Watch the rev. counter. Overspeed or stall, and you haven't a chance. So, best put in a few training laps first by yourself before you face up to the competition.

How to get your cassette ready for action:

1.
Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the cassette compartment.

2.
Press the ◀◀ key, and the programme is read into the Computer. The screen shows a race track with one blue und one red dragster. The blue car is for the player with the left handset, the red one for the player with the right handset. The vehicles are separated by a green/blue/yellow strip on which are shown – again in blue und red – one indicator each for gears and rev. counter. At the top of the screen, the number of laps is shown on the outside **(RD)**. In-between is an **01** for the first game. At the bottom edge of the screen can be read the points for the red car.

3.
Press the ▶ key to select a programme variation from **02** to **04**. The odd-numbered games are for one player, the even-numbered games for two.

4.
Press the key marked **START,** and the selected game will commence.

La fièvre et l'ambiance des circuits. Les moteurs qui hurlent, les pneus dégageant un nuage de fumée ... C'est là que vous devez faire ce qui est normalement interdit: accélérer. Ce n'est plus votre adresse qui vous fera gagner mais vos nerfs d'acier car la course se décidera au cours des premiers mètres. Faites attention au compte-tours. Un moteur noyé ou un moteur en survitesse et vous n'avez plus aucune chance. Avant de vous mesurer à quelqu'un, faites quelques tours de piste pour vous entrainer!

Voici comment vous obtenez une cassette en ordre de marche:

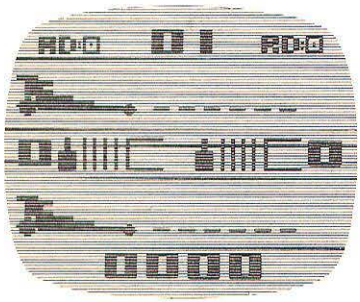
1.
Branchez l'ordinateur vidéo conformément aux instructions de service et introduisez la cassette dans la fente prévue à cet effet.

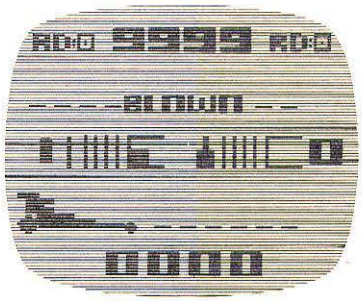
2.
Le programme est chargé dans l'ordinateur par action sur la touche ◀◀. La piste avec deux dragsters (un rouge et un bleu) est affichée sur l'écran. Le bleu est destiné au joueur avec l'appareil de commande gauche et le rouge à celui avec l'appareil de commande droit. Les deux joueurs sont séparés par une bande vert/bleu/jaune sur laquelle se trouvent deux affichages (vitesses et compte-tours) à nouveau en bleu et en rouge. Le nombre de tours **(RD)** est affiché aux extrémités supérieures de l'écran. Le chiffre **01** pour le premier jeu se trouve entre les deux. Les points pour la voiture rouge sont affichés à l'extrémité inférieure de l'écran.

3.
Vous choisissez le programme souhaité (de **02** à **04**) en actionnant la touche ▶. Les jeux impairs sont pour un joueur et les pairs pour deux joueurs.

4.
C'est en appuyant sur la touche **START** que vous ouvrez le jeu.

SPIELREGELN





Nach Druck auf die Taste **START** beginnt der gelbe Teil des Mittelstreifens zwischen den beiden Wagen zu blinken. Jetzt ist höchste Konzentration geboten! Denn wenn der Streifen konstant grün ist, müssen Sie den Gang einlegen und starten. Die Steuerknüppel Ihrer Handspielgeräte sind dazu als 4-Gang-H-Schaltung ausgelegt:

Als „Gaspedal" dienen die roten Tasten der Handspielgeräte. Haben Sie schon einen Gang eingelegt und Gas gegeben, bevor der Streifen grün ist, bedeutet das Fehlstart. Auf der Bahn erscheint der Schriftzug: **RED.** Starten Sie im zweiten Gang oder schalten Sie während der Fahrt mehr als einen Gang höher, werden Sie disqualifiziert und bekommen 9999 Punkte. Auf der Bahn steht in diesem Fall: **GEAR.**

Sind Sie gut von Start weggekommen, müssen Sie nun die 8 Runden mit Höchstgeschwindigkeit fahren, wenn Sie gewinnen wollen. Dabei kommt es nicht auf fahrerisches Können an, da die Strecke keine Kurven hat, sondern auf Konzentration, Reaktion und Fingerspitzengefühl. Ständig müssen Sie den Drehzahlmesser im Auge behalten. Schlägt der Zeiger unter oder über die äußeren Begrenzungslinien aus, haben Sie Ihren Motor entweder abgewürgt **(STALL)** oder überdreht **(BLOWN).**

Fallen in einem Spiel zu zweit beide Wagen aus, gehen beide nach kurzer Zeit wieder auf Startposition. Haben Fahrer und Wagen die 8 Runden gut überstanden, errechnet der Computer den Punktestand des Siegers mit einer bereits eingegebenen mittleren Rundenzeit.

Zu den Klängen einer Siegesfanfare besteigt der Sieger winkend das Podest, den Pokal in der rechten Hand. Am Hintergrund – blau oder rot – und am Punktestand ist er sofort zu erkennen. War der Punktestand größer oder gleichgroß mit der eingegebenen Rundenzeit, steht am unteren Bildschirm **MOTO-CROSS.** War er aber kleiner, so erscheint **NEW RECORD** – neuer Rekord.

Diese neue Zeit ist jetzt der Maßstab für die Bewertung der folgenden Rennen.

Die Cassette enthält vier verschiedene Programme für 1 oder 2 Spieler:

01
für 1 Fahrer
02
für 2 Fahrer
03
für einen Fahrer. Da jedoch die Maschinen frisiert sind, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad erheblich.
04
wie 03, jedoch für zwei Fahrer.

RULES OF THE GAME

Press the **START** key, and the yellow part of the central strip between the two cars will start flashing. Now keep your mind on the game! As soon as the strip is steady green, get in gear and start. For this, the control stick of your handset is designed to be used as an H-shift 4-gear system:

As accelerator use the red keys of the handsets. If you get into gear and accelerate before the strip is green, that is a false start. On the track there appears the word **RED**. If you start in second gear or move up more than one gear in travel, you will be disqualified and given 9999 points. In such a case, the track reads **GEAR**.

If you've got off to a good start, you must drive 8 laps at max. speed if you are to win. And what counts is not driving skill, since the track has no bends, but concentration, speed of response and a fine touch. You will have to keep one eye on the rev. counter. Should the pointer fall below or rise above the outer boundary lines, you have either killed the engine **(STALL)** or overspeeded **(BLOWN)**.

Should both cars go dead in a game for two players, both will return presently to their starting positions. If drivers and cars have survived all 8 laps, the

Computer works out the winner's score with a mean lap time that has already been into the system.

A victory fanfare greets the winner as he waves and mounts the platform, holding the cup in his right hand. The background – blue or red – and the score will identify him at once. If the score was greater or equal to the stored lap time, the word **MOTOCROSS** will appear at the bottom of the screen. If the score was lower, a **NEW RECORD** will be indicated.

The new time is the standard for scoring the following races.

The Cassette features four different programme variations for 1 or 2 players:

01
for 1 player

02
for 2 player

03
for one player. Since the engines have been souped up, the game is that much harder to win.

04
like 03, but for two drivers.

Aprèz avoir actionné la touche **START**, la partie jaune de la bande du milieu entre les deux voitures commence à clignoter. Un maximum de concentration est à présent éxigé! Lorsque la bande aura constamment la couleur verte, il faut passer la vitesse et démarrer. Pour cela, les leviers de commande de vos appareils de commande sont conçus comme boîte de vitesses (4 vitesses disposées en H):

Les touches rouges de vos appareils de commande serviront «d'accélérateur». Si vous avez déjà passé une vitesse et accéléré avant que la bande soit passée au vert, vous avez fait un faux démarrage. Le mot **RED** sera affiché sur la piste. Vous serez disqualifié et recevrez 9999 points si vous démarrez en deuxième ou si vous sautez une vitesse lors de la course. Dans ce cas, le mot **GEAR** sera affiché sur la piste.

Si vous avez bien démarré et si vous désirez gagner, il faudra faire les 8 tours avec la vitesse maximum. Comme la piste ne comprend aucun virage, ce n'est pas votre adresse au volant qui sera déterminante mais votre concentration, votre réaction et votre doigté. Il faut que vous observiez en permanence le compte-tours. Si l'aiguille dépasse la limite inférieure, vous avez noyé le moteur **(STALL)** et si elle dépasse la limite supérieure, vous aurez roulé en survitesse. **(BLOWN)**.

Si les deux voitures sont disqualifiées lorsque vous jouez à deux, vous reviendrez tous les deux au départ après un bref laps de temps. Si le conducteur et la voiture ont réussi à faire les 8 tours, l'ordinateur calcule les points du vainqueur à l'aide d'un temps de parcours moyen mémorisé.

Le vainqueur, la coupe dans la main droite gravira, en saluant, les marches du podium au son d'une fanfare de victoire. L'arrière-plan (bleu ou rouge) et le nombre de points permettent de le reconnaitre immédiatement. Si le nombre de points était supérieur ou égal au temps de parcours mémorisé, **MOTOCROSS** sera affiché en bas de l'écran tandis que **NEW RECORD** (nouveau record) sera affiché s'il était inférieur.

Ce nouveau record sera dorénavant utilisé comme échelle pour l'évaluation des courses suivantes.

La cassette contient 4 différents programmes destinés à 1 ou 2 joueurs.

01
pour 1 conducteur

02
pour 2 conducteurs

03
pour 1 conducteur. Mais comme le moteur a été gonflé, le degré de difficulté augmente considérablement.

04
à l'instar de 03, mais pour 2 conducteurs.